LES PASSAGERS DU VENT .2.

L'HEURE DU SERPENT

d'après F. Bourgeon



Licence

Glénat EDITIONS

LES PASSAGERS DU VENT.2.
d'après F. Bourgeon




Il y a des sagas qui ne se racontent pas, elles se vivent. Inspiré de la bande dessinée du même nom, le logiciel LES PASSAGERS DU VENT est l'une d'entre elles. L'action, le risque et l'humour constituent les ingrédients principaux de cette aventure haletante et passionnée.

Vous y incarnez tour à tour, ISA, l'héroïne audacieuse à la recherche d'un idéal, HOEL, marin breton courageux et amoureux, ou plus de quinze autres personnages baroques de cette fin du dix-huitième siècle : un chirurgien de la Royale, un esclave noir philosophe, une libertine entreprenante, un enseigne de vaisseau timide...

Vous y découvrez la peur en combattant au canon à bord du FOUDROYANT, navire au service du Roi de France.

Vous y apprenez les mystères vaudous en rencontrant le Roi KPENGLA qui règne en maître sur le Dahomey et en affrontant les fauves dans la savane.




Vous y déjouez les intrigues policières ou amoureuses d'hommes cupides et sans scrupules.

A la passion de l'histoire et du jeu, les auteurs ont ajouté la qualité exceptionnelle d'un graphisme reprenant trait pour trait celui de FRANÇOIS BOURGEON. Lorsque la savane, l'océan, ou les personnages apparaissent à l'écran, vous vivez des instants de poésie et d'émerveillement. Prenez garde et restez lucide, la beauté peut être fatale. Déjà vendu à plus de 3 000 000 d'exemplaires à travers le monde entier, LES PASSAGERS DU VENT annoncent une révolution dans le logiciel, celle du film dont vous êtes les héros.

L'histoire



L'aventure se passe à la veille de la Révolution Française dans le milieu trouble du Commerce Triangulaire, c'est-à-dire de la traite des noirs entre les côtes bretonnes, africaines et américaines. HOEL, marin breton de son état, fuit la France à cause d'une accusation injustifiée de meurtre. Il est accompagné par ISA, une aventurière qui se révèle être une comtesse dont le titre a été usurpé. Pour retrouver, l'un son honneur et l'autre son titre, ils parcourent ce monde étrange de la fin du dix-huitième siècle. Des ports bretons aux rivages africains, LES PASSAGERS DU VENT rencontrent différentes cultures et affrontent mille dangers en quête de leur vérité.

L'auteur




FRANÇOIS BOURGEON est un des maîtres de la bande dessinée moderne. LES PASSAGERS DU VENT, son chef d'œuvre, a obtenu la plus prestigieuse récompense de la bande dessinée : le GRAND PRIX DU SALON D'ANGOULEME. La critique en a salué la perfection du scénario, la précision du trait qui s'allient pour captiver le lecteur et donner une nouvelle dimension à la bande dessinée. FRANÇOIS BOURGEON n'a accepté de voir décliner son œuvre en logiciel qu'à condition que soient respectés scrupuleusement l'esprit et la lettre de l'histoire originale. Les auteurs du logiciel ont travaillé avec la même rigueur et la même exigence que ce Breton, magicien du dessin et goéland de l'imaginaire.

Le logiciel




Le programme vous transforme en maître du destin des héros : vous les dirigez tous pour que chacun atteigne son objectif. Tour à tour, ISA, HOEL ou tout autre acteur de l'histoire, vous choisissez puis décidez pour eux et orientez leurs vies. Vous jouez plus de quinze personnalités différentes et découvrez des centaines de directions, de lieux, d'événements. Vous contrôlez l'ensemble par des manipulations simples du clavier ou d'une manette, et profitez ainsi, sans contrainte, du plaisir du jeu et d'un graphisme d'exception.
Avec LES PASSAGERS DU VENT, vous abordez un monde fantastique dont vous êtes le maître et les héros.



Auteur original : François Bourgeon.
Scénario : Véronique Genot, Philippe Nottoli.
Réalisation : Daniel Charpy, Richard Bottet, Gérard Courouble, Tuan Do Cao.
Graphisme : Dominique Girou, Marie-Christine Gallavardin.
Musique : Charles Callet.

Licence





Licence
Glénat
EDITIONS
LES PASSAGERS DU VENT.2.


Licence
EDITIONS
Glénat
LES PASSAGERS DU VENT.2.


Licence
EDITIONS
Glénat
LES PASSAGERS DU VENT.2.


Licence
Glénat EDITIONS
LES PASSAGERS DU VENT.2.